



**WARNUNG** Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.



# PRODUKTGARANTIE

Innerhalb des ersten Jahres nach dem Kauf ersetzt Nordic Games GmbH problemlos und kostenlos jede Disc, ganz gleich, ob diese versehentlich beschädigt wurde oder es sich um einen Herstellungsfehler handelt. Um eine Ersatz-Disc zu erhalten, sende bitte die fehlerhafte Disc mit einem Scheck oder einer Zahlungsanweisung über 8,00 EUR zur Deckung des Portos und der Bearbeitungsgebühren zurück.

Stelle bitte sicher, dass folgende Informationen enthalten sind:

- Vollständiger Name
- Anschrift, Stadt, Staat/Bundesland, Postleitzahl/Postfach, Land
- Telefonnummer
- E-Mail-Adresse (falls verfügbar)
- Produktbezeichnung(en)
- Kurze Beschreibung des Problems

Bitte senden an:

Nordic Games GmbH

Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18

A-1030 Wien

Österreich

## Technischer Support

Wenn du technische Probleme mit dieser Software hast und du die Instruktionen in dieser Anleitung sorgfältig beachtet hast, findest du unter folgenden Adressen weitere Unterstützung:

Besuche bitte den Abschnitt "Technischer Support" auf unserer Webseite, wo wir Lösungen zu häufig auftretenden Problemen veröffentlicht haben:

Online-Support: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Skype Support Nummer: +1 (206) 395-3545

Phone Support: +40 (0) 364 405 777

**nordic games**



Autodesk  
Scaleform



## EINFÜHRUNG

GEFANGEN IN EINER DÜSTEREN UND UNWIRTlichen WELT WARTEST DU AUF DIE LÄUTERUNG DEINER SEELE UND KÄMPFST DICH DURCH HORDEN VON FEINDEN, UM DEN DROHENDEN UNHEILIGEN KRIEG ABZUWENDEN UND DEM TOD HÖCHSTPERSÖNLICH EIN SCHNIPPCHEN ZU SCHLAGEN. DOCH SELBST WENN DU DIESE HÖLLISCHE SCHLACHT GEWINNST, MUSST DU IMMER NOCH UNZÄHLIGEN HEULENDEN BESTIEN DEN GARAU MACHEN, DIE NACH DEINEM BLUT DÜRSTEN.

## GRUNDLAGEN

Im Hauptmenü kannst du folgende Punkte wählen:

- **Pakt unterzeichnen:** Startet ein neues Einzelspieler-Spiel.
- **Laden/Speichern:** Ermöglicht, ein zuvor gespeichertes Einzelspieler-Spiel zu laden oder den aktuellen Spielfortschritt zu speichern. Die Speicher-Option ist nur an bestimmten Speicherpunkten im Spiel verfügbar.
- **Mehrspieler:** Ermöglicht, ein neues Mehrspieler-Spiel zu starten oder einem Spiel beizutreten, das von einem anderen Spieler gehostet wird.
- **Einstellungen:** Ermöglicht die Konfiguration der Spielsteuerung und der Audio- und Videoeinstellungen.

## Xbox LIVE®

Mit Xbox LIVE® holst du dir weitere Spiele und die ganze Welt der Unterhaltung nach Hause. Besuche [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) für weitere Informationen.

## VERBINDUNG HERSTELLEN

Bevor du Xbox LIVE® nutzen kannst, musst du deine Xbox 360 Konsole an eine Breitband-Internetverbindung anschließen und dich anmelden, um Xbox LIVE®-Mitglied zu werden. Weitere Informationen über den Anschluss und ob Xbox LIVE in deiner Region verfügbar ist, findest du unter [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

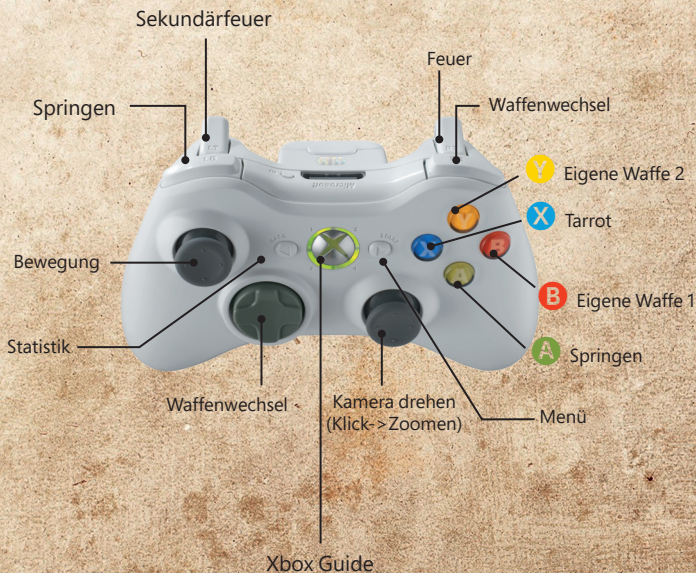
## JUGENDSCHUTZ

Mithilfe dieser einfachen und flexiblen Funktionen können Eltern und Erziehungsberechtigte je nach Spielinhalt entscheiden, auf welche Spiele jüngere Spieler zugreifen können und den Zugang zu nicht jugendfreie Inhalten sperren. Darüber hinaus lässt sich festlegen, wie online mit anderen Spielern auf Xbox LIVE® interagiert wird und wie lange gespielt werden darf. Weitere Informationen findest du unter [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).



# STEUERUNG

## Xbox 360 Controller



	Waffenwechsel		Bewegung
	Sekundärfeuer		Menü
	Springen		-
	Feuer		Statistik
	Kamera drehen		Zoomen
	Waffenwechsel		Xbox Guide

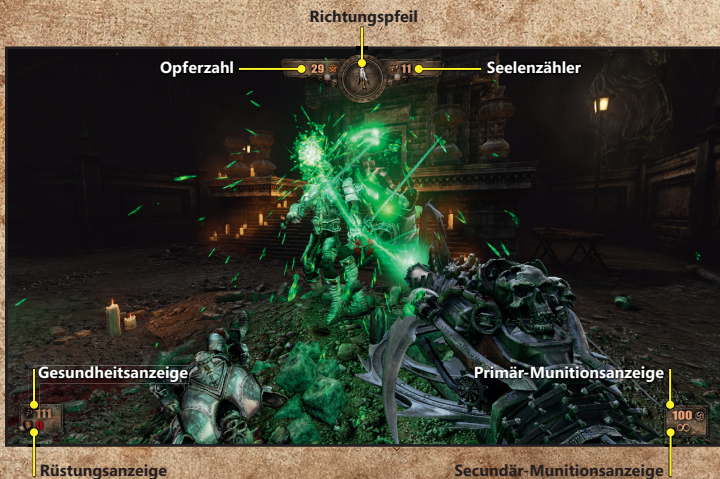


## DAS HEADS-UP-DISPLAY (HUD)

Das HUD informiert dich über deinen momentanen Gesundheitszustand und zeigt dir noch andere wichtige Daten.

Insgesamt gibt es sieben verschiedene HUD-Anzeigen:

- **Opferzahl:** Zeigt an, wie viele Gegner du bereits erledigt hast.
- **Richtungspfeil:** Dieser Pfeil führt dich in die richtige Richtung, wenn du in einem Bereich sämtliche Feinde ausgeschaltet hast. Der Pfeil zeigt dir außerdem, wo sich der letzte Feind befindet, den du in einem Bereich ausschalten musst, um weiterzukommen und in welcher Richtung der Kontrollpunkt liegt, wenn du einen Bereich von Feinden säuberst. Bewegst du dich in die richtige Richtung, leuchtet der Pfeil rot. Befindet sich der Feind oberhalb oder unterhalb von dir bzw. auf einer anderen Ebene, zeigt das rote Dreieck am Kompassrand seine Position an.
- **Seelenzähler:** Zeigt an, wie viele Seelen du im aktuellen Level eingesammelt hast.
- **Gesundheitsanzeige:** Zeigt an, wie viele Trefferpunkte du hast.
- **Rüstungsanzeige:** Zeigt an, wie viele Rüstungspunkte du hast.
- **Primär-Munitionszähler:** Zeigt an, wie viele Schüsse du mit deiner aktuell verwendeten Waffe im Primärfeuermodus noch abgeben kannst.
- **Sekundär-Munitionszähler:** Zeigt an, wie viele Schüsse du mit deiner aktuell verwendeten Waffe im Sekundärfeuermodus noch abgeben kannst.





## WAFFEN



### SOUL CATCHER

- Primärfeuer: Seelenklinge
- Sekundärfeuer: Soul Catcher

Der Soul Catcher ist eine ganz besondere Waffe, die der Tod höchstpersönlich geschmiedet hat. Im Primärfeuermodus werden wirbelnde Sägeblätter auf den Feind geschleudert. Der Soul Catcher eignet sich besonders für den Nahkampf und für den Einsatz auf mittlere Distanz. Der Sekundär-

feuermodus saugt die Seelen aus Feinden, während er mit der Säge gleichzeitig ihre Körper zerteilt. Zudem verfügt der Soul Catcher über einen besonderen Kombo-Feuermodus, der die Seele zurück auf den Feind schießt und ihn für einige Sekunden zu deinem Verbündeten macht, bevor er schließlich explodiert.



### PAINKILLER

- Primärfeuer: Pain
- Sekundärfeuer: Killer

Der Painkiller ist eine mächtige Waffe, die sich sowohl für den Nahkampf als auch für Distanzangriffe eignet. Hältst du die Primärfeuer-Taste gedrückt, gibt der Painkiller seine rotierenden Klingen frei, die sich durch jeden Feind raspeln, der dir in die Quere kommt. Mit dem Primärfeuermodus

kannst du außerdem Objekte zerstören. Im Sekundärfeuermodusfeuerst du einen Sprengkopf ab, der jeden Feind vernichtet, auf den er trifft. Trifft der Sprengkopf auf eine Wand oder ein anderes festes Objekt, bleibt er dort fixiert und entsendet einen tödlichen Lichtstrahl zum Painkiller, der jeden Gegner in Stücke zerreit, der mit dem Strahl in Berührung kommt. Damit der Lichtstrahl aktiviert wird, muss sich der Sprengkopf ungefähr in einer Fluchtlinie mit deinem Fadenkreuz befinden. Drücke die Sekundärfeuer-Taste ein zweites Mal, um den Sprengkopf wieder zurückzuholen. In Mehrspieler-Matches kannst du mit einem gezielten Painkiller-Sprengkopfschuss außerdem Gegnern die Waffe aus der Hand schlagen.





## SCHROTFLINTE FREEZER

- Primärfeuer: Schrotflinte
- Sekundärfeuer: Freezer

Die Schrotflinte/der Freezer ist eine zuverlässige und höchst effektive Waffe, die sowohl im Nahkampf als auch auf mittlere Entfernung verheerenden Schaden anrichtet. Im Primärfeuermodus steht dir eine selbstladende

Doppellaufflinte zur Verfügung. Je näher du dem Feind bist, desto mehr Schaden richtest du an. Die Schrotflinte verbraucht Schrotflinten-Munition und kann bis zu 100 Schuss im Magazin haben. Im Sekundärfeuermodusfeuerst du eine Ladung supergekühlten, flüssigen Stickstoff, die den Feind vorübergehend einfriert und erstarren lässt. Die meisten Feinde zerbersten in tausend Teile, wenn du sie in eingefrorenem Zustand triffst, auch wenn deine momentan gewählte Waffe nur über geringe Feuerkraft verfügt. Der Freezer verbraucht Freezer-Munition und kann ebenfalls bis zu 100 Schuss im Magazin



## PFÄHLER GRANATWERFER

- Primärfeuer: Pfähler
- Sekundärfeuer: Granatwerfer

Der Pfähler/Granatwerfer ist eine vielseitig einsetzbare Waffe, die in unterschiedlichsten Situationen und auf praktisch alle Entfernungen Wirkung zeigt. Der Primärfeuermodus verschießt über ein Druckluftschleuder-

System Holzpfähle, die sich durch Feinde bohren und enormen Schaden verursachen. Unter geeigneten Voraussetzungen kannst du damit Gegner an Wände (bzw. sogar andere Gegner) nageln! Der Pfähler ist auf kurze und mittlere Entfernung recht effektiv, setzt du ihn allerdings als Distanzwaffe ein, gehen die Holzpfähle, kurz bevor sie den Gegner treffen, in Flammen auf und richten noch mehr Schaden an. Der Pfähler verbraucht Pfähler-Munition und kann bis zu 100 Schuss im Magazin haben. Im Sekundärfeuermodus steht ein klassischer Granatwerfer zu deinen Diensten. Diese Kurzdistanzwaffe feuert in einem Bogen 60mm-Granaten ab. Je höher der Bogen, desto größer die Reichweite. Triffst du den Boden oder andere feste Objekte, springen die Granaten einige Male, bevor sie explodieren - bei direktem Feindkontakt explodieren sie allerdings sofort. Der Granatwerfer verbraucht Granatwerfer-Munition und kann bis zu 100 Schuss im Magazin haben.





## RAKTENWERFER GATLING

- Primärfeuer: *Raketenwerfer*
- Sekundärfeuer: *Gatling*

Der Raketenwerfer/die Gatling ist zweifelsohne eine der stärksten Waffen in Painkiller, mit der du - sachgemäßen Einsatz vorausgesetzt - sowohl im Primär- als auch im Sekundärfeuermodus unglaublichen Schaden anrichtet.

Der tödliche Raketenwerfer im Primärfeuermodus verfügt über einen riesigen Explosionsradius. Trifft die Rakete auf ein festes Objekt, wird an allen in der Nähe befindliche Feinde und Objekten Schaden verursacht. Wird der Feind von einer Rakete direkt getroffen, ist der verursachte Schaden besonders groß. Der Raketenwerfer ist vor allem auf mittlere und lange Distanzen ausgelegt. Setzt du ihn auf kurze Entfernungen ein, kann es mitunter vorkommen, dass du dich selbst verletzt. Der Raketenwerfer verbraucht Raketenwerfer-Munition und kann bis zu 100 Schuss im Magazin haben. Im Sekundärfeuermodus wird der Raketenwerfer zu einer Gatling, einem Maschinengewehr, das mit einer unglaublichen Feuerrate Blei spuckt. Die Gatling feuert, solange du die Sekundärfeuertaste gedrückt hältst. Ballerst du wahllos um dich, ist die Munition rasch aufgebraucht. Gib stattdessen nur kurze Feuerstöße ab, welche meist ebenfalls zum gewünschten Resultat führen. Die Gatling verbraucht Gatling-Munition und kann bis zu 500 Schuss im Magazin haben.



## ELECTRO-DRIVER

- Primärfeuer: *Driver*
- Sekundärfeuer: *Elektro*

Der Elektro-Driver ist eine beeindruckende Kurz- und Mitteldistanzwaffe, deren zwei Feuermodi eine hervorragende Mischung aus schneller Feuerrate und großem Schadenspotenzial bieten. Im Primärfeuermodus (Driver) feuert du Shuriken (Wurfsterne) mit einer extrem hohen Feuerrate. Halte die Primärfeuertaste gedrückt, um einen konstanten Projektilausstoß zu erzeugen. Der Driver verbraucht Shurikenwerfer-Munition und kann bis zu 250 Schüsse im Magazin haben. Im Sekundärfeuermodus (Elektro) wird der Gegner von einer elektrischen Entladung erfasst, die Schaden verursacht, solange sie mit dem Ziel in Kontakt bleibt. Behältst du das Ziel einigermaßen im Fadenkreuz, „haftet“ der Stromschlag am Gegner, auch wenn er sich bewegt. Die Entladung dauert an, solange du den Sekundärfeuertaste gedrückt hältst und verbraucht währenddessen konstant (und nicht wenig!) Munition. Der Elektro verbraucht Elektro-Munition und kann bis zu 250 Aufladungen im Magazin haben.



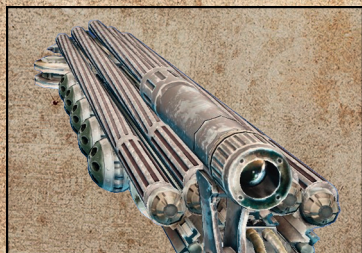


## MP FLAMMENWERFER

- Primärfeuer: Maschinenpistole
- Sekundärfeuer: Flammenwerfer

Ihren irdischen Zwecken entfremdet, dient die PK30-Maschinenpistole mit optionalem Flammenwerfer nun als mächtige Nahkampfwaffe in den Tiefen der Hölle. Im Primärfeuermodus sorgt der 0,45-Zoll-Kaliber vom Typ

ETAP (explosionsbestückt und panzerbrechend), dafür, dass die meisten Feinde mit ein oder zwei Feuerstößen Geschichte sind. Ist zusätzliche Schadenswirkung erforderlich, erledigt der unter dem Lauf angebrachte Flammenwerfer den Rest, indem er sämtliche Gegner im Wirkungskreis zuerst bewegungsunfähig macht und anschließend knusprig braun brät. Achte beim Einsatz des Flammenwerfers darauf, dass du dich nicht selbst verletzt, wenn du durch die Flammen gehst und halte Ausschau nach MP-Magazinen und Gaskanistern,



## BOLZENWERFER FEUERGRANATWERFER

- Primärfeuer: Bolzenwerfer
- Sekundärfeuer: Feuergranatwerfer

Als wäre der mörderische Pfähler nicht schon genug, haben die Eingeweide der Hölle noch eine weitere Inkarnation des Bösen ausgespuckt, die sich bestens dazu eignet, fiesen Dämonen den Garaus zu machen. Im

Primärfeuermodus schleudert der Bolzenwerfer 5 messerscharfe Eisen-Obsidian-Bolzen, die Feinden in mittlerer und weiter Entfernung ihr unheiliges Lebenslicht ausblasen. Im Scharfschützenmodus (Standardbelegung: mittlere Maustaste) kannst du zudem Feinde aufs Korn nehmen, die weit von dir entfernt stehen. Der Sekundärfeuermodus (Feuergranatwerfer) richtet ebenfalls Chaos und Verwüstung an. Mit jedem Schuss verschießt du eine Ladung 10 hochwirksamer Feuergranaten, die einige Male zu Boden springen, bevor sie zeitverzögert zünden - ein bombastisches Mittel gegen größere Feindgruppen. Da der Bolzenwerfer/Feuergranatwerfer über eine beeindruckende Feuerkraft verfügt, verbraucht er allerdings auch Munition in rauen Mengen. Verlässt du dich nur auf den Bolzenwerfer, ist dein Magazin rasch leer und die Wahrscheinlichkeit groß, dass du das Zeitliche segnest. Halte nach Bolzenwerfer-Munition und Feuergranaten-Behältern Ausschau, um diese Waffe nachzuladen.





## EINZELSPIELER

Die Kampagne startest du, indem du „Pakt unterzeichnen“ wählst. Danach kannst du entweder ein neues Spiel beginnen oder vom letzten Kontrollpunkt aus weiterspielen.

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- **Tagtraum** (am leichtesten): Immer verfügbar.
- **Schlaflos**: Immer verfügbar.
- **Albtraum**: Verfügbar, nachdem du auf „Schlaflos“ alle 23 Tarotkarten gesammelt hast.
- **Trauma**: Verfügbar, nachdem du das Spiel auf „Albtraum“ durchgespielt hast.

Der gewählte Schwierigkeitsgrad beeinflusst außerdem die Verfügbarkeit von Tarotkarten und Seelen, die Funktionsweise von Kontrollpunkten, sowie die Verfügbarkeit bestimmter Karten.

### SEELEN UND DÄMONEN-MODUS

Jedes Mal wenn du einen Feind tötest, bleibt dessen Seele einige Sekunden lang zurück, nachdem sich sein Körper aufgelöst hat. Wenn du durch die Seele hindurchgehst, erhöht sich deine Gesundheit um einen Trefferpunkt. Hast du 66 Seelen gesammelt, verwandelst du dich für kurze Zeit in einen Dämon. Im Dämonen-Modus wird die Welt um dich herum schwarz-weiß und die Körper deiner Feinde sind von Flammen umhüllt. Normale Angriffe können dir im Dämonen-Modus nichts anhaben und du kannst ungestört alles niedermetzeln, was sich dir in den Weg stellt, solange der Effekt anhält!

**Anmerkung:** Auf „Trauma“ (höchster Schwierigkeitsgrad) gibt es keine Seelen im Spiel.

### TAROTKARTEN UND GOLDMÜNZEN

Durch aufgesammelte Tarotkarten erlangst du besondere Kräften und Fähigkeiten. Da sie dir große Macht verleihen, sind Tarotkarten meist sehr schwer zu finden und manche von ihnen werden erst freigeschaltet, wenn du einen Level auf bestimmte Art und Weise bewältigst - z.B., indem du ausschließlich den Pfähler einsetzt.

#### Es gibt zwei Grundvarianten von Tarotkarten:

- **Goldene (zeitlich begrenzte) Karten:** Diese Karten kannst du in jedem Level nur ein einziges Mal einsetzen.
- **Silberne (dauerhafte) Karten:** Der Effekt dieser Karten wirkt permanent, während du einen Level spielst.





## KOOP-SPIEL

Wenn du möchtest, kannst du auch einen Freund zu einem Spiel einladen und die Kampagne mit ihm zusammen durchspielen. Zu zweit richtet ihr doppelt so viel Chaos und Verwüstung an und könnt es richtig krachen lassen!



## MEHRSPIELER

In Mehrspieler-Matches kannst du deine Painkiller-Künste in verschiedenen Modi wie Deathmatch, Team Deathmatch oder Capture The Flag gegen andere menschliche Spieler beweisen. Lass dir außerdem den Survival-Modus nicht entgehen und kämpfe gemeinsam mit anderen Spielern gegen Horden von Höllenkreaturen.



© 2013 Nordic Games GmbH, Österreich. Entwickelt von The Farm 51 Group SA, Polen. Produziert, veröffentlicht & vertrieben von Nordic Games GmbH, Österreich. Painkiller ist ein Warenzeichen von GO Game Outlet AB, Schweden. The Farm 51 und das „The Farm 51“-Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von The Farm 51. Unreal® ist eingetragenes Warenzeichen von Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2013, Epic Games, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft-Unternehmensgruppe. Diese Software verwendet Bink Video. © 1997-2013 RAD Game Tools, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Diese Software verwendet Convex Decomposition, © 2007 John W. Ratcliff, jratcliff@infiniplex.net

Hiermit wird jeder Person, die eine Kopie dieser Software und der zugehörigen Dokumentationsdateien (die „Software“) erwirbt, kostenlos die Genehmigung erteilt, die Software ohne Einschränkungen zu nutzen. Hierzu zählt unter anderem das Recht zum Verwenden, Kopieren, Ändern, Zusammenführen, Veröffentlichen, Verteilen, Unterlizenzieren und/oder Verkaufen von Kopien der Software und die Genehmigung der Erteilung dieser Rechte an Personen, denen die Software zur Verfügung gestellt wird. Diese Genehmigung gilt vorbehaltlich der Bedingung, dass der obige Urheberrechtshinweis und dieser Genehmigungshinweis auf allen Kopien bzw. wesentlichen Bestandteilen der Software eingeschlossen werden.

DIE BEREITSTELLUNG DIESER SOFTWARE ERFOLGT „WIE SIE IST“ UND OHNE JEDE GARANTIE AUSDRÜCKLICHER ODER STILLSCHWEIGENDER NATUR, EINSCHLIESSLICH, JEDOCH NICHT BESCHRÄNKT AUF GARANTIE IN BEZUG AUF HANDELSÜBLICHKEIT, EIGNUNG FÜR BESTIMMTE ZWECKE UND NICHTVERLETZUNG VON RECHTEN DRITTER. DIE AUTOREN UND URHEBERRECHTSINHABER KÖNNEN KEINESFALLS FÜR FORDERUNGEN, SCHÄDEN ODER SONSTIGE ANSPRÜCHE HAFTBAR GEMACHT WERDEN, GLEICHGÜLTIG, OB ES SICH DABEI UM VERTRAGSGEMÄSSE BENUTZUNG, SCHADENS-ERSATZKLAGEN ODER SONSTIGE FÄLLE HANDELT, DIE SICH AUS DER VERWENDUNG ODER DEM SONSTIGEN GEBRAUCH DER SOFTWARE ERGEBEN.

Diese Software verwendet CSHA 1, eine 100% kostenlose Public-Domain-Implementierung des SHA-1-Algorithmus von Dominik Reichl, <dominik.reichl@t-online.de>

Dieses Produkt enthält lizenzierten Programmcode von NVIDIA.

Diese Software verwendet Recast v1.4.2 © 2009 Mikko Mononen, memon@inside.org

Diese Software verwendet Scaleform GfX © 2010 Scaleform Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Diese Software verwendet Ogg Vorbis-Bibliotheken, © 2010, Xiph.Org Foundation

Alle anderen Marken, Produktnamen und Logos sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Rechteinhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Die unautorisierte Vervielfältigung oder Reproduktion und das Verleihen oder Vermieten dieser Software oder von Teilen dieser Software ist untersagt.



# ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

## END-USER LICENSE AGREEMENT (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

### 1. Softwareproduktlizenzen

1.1 Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt :

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der Nordic Games GmbH.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. Nordic Games GmbH überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als „Verkauf“ der Software. Sie sind Eigentümer des Datenträgers, auf der die Software aufgezeichnet ist. Nordic Games GmbH bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf dem Datenträger und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen.

Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, Verbreitung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von Nordic Games GmbH enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z.B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

### 1.2 Level Editor/Software Development Kit

Die Abspeicherung von Daten, insbesondere mit einem eventuell vorhandenen Level Editor erstellte Karten oder mit einem eventuell mitgeliefertem SDK (Software Development Kit) erstellte MODs (Modifikationen) der Software, wird ausschließlich an natürliche Personen zur privaten Nutzung gestattet. Private Nutzung bedeutet im Sinne von 1.2 auch die - drahtgebundene oder drahtlose - Zurverfügungstellung (z.B. durch Internet) an andere natürliche Personen für nicht kommerzielle Zwecke. Eine darüber hinausgehende Vervielfältigung, Verbreitung, Sendung, Zurverfügungstellung und jede mittelbare oder unmittelbare kommerzielle Verwertung ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Nordic Games GmbH untersagt.

Die Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten oder Modifikationen mit anstößigem oder rechtswidrigem Inhalt oder unter Verletzung der Gesetze oder Rechte Dritter ist nicht gestattet. Für sämtliche Karten und Modifikationen sind allein Sie verantwortlich und verpflichtet, Nordic Games GmbH und seine Mitarbeiter und Händler vor allen Schäden, Ansprüchen und Klagen freizustellen, die aus Ihrer Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten und Modifikationen resultieren.

Nordic Games bietet weder technischen Support noch wie immer geartete Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

### 1.3 Begrenzung von Multiplayer Diensten

Dieses Spiel verfügt möglicherweise über einen „Online“-Modus, der über das Internet via einem Service, wie von Nordic Games GmbH bereitgestellt, gespielt werden muss. Die Sicherung einer Internetverbindung unterliegt Ihrer alleinigen Verantwortung, und Sie allein kommen für alle dadurch anfallenden Kosten auf. Nordic Games GmbH bemüht sich, den Online-Service ununterbrochen aufrecht zu erhalten. Nordic Games GmbH kann jedoch den Service für Wartung, Tests, Ersatz und Instandsetzung der mit Spiel verbundenen Telekommunikationseinrichtungen sowie für eine Übertragungsunterbrechung oder für andere betriebs- oder systembedingte Zwecke vorübergehend aussetzen.

Nordic Games GmbH kann weder garantieren, dass Sie immer mit anderen Benutzern kommunizieren können, noch dass Sie ohne Unterbrechungen, Verzögerungen oder verbindungsbedingte Störungen kommunizieren können. Nordic Games GmbH haftet nicht für solche Unterbrechungen, Verzögerungen oder andere Kommunikationsausfälle während Ihrer Nutzung des Voice Client.

Nordic Games GmbH ist bereit, erforderliche Server und Softwaretechnologie bereitzustellen, um den Service so lange nutzen zu können, bis das Spiel nicht mehr offiziell im Handel erhältlich ist. Das Spiel gilt als „nicht mehr offiziell im Handel erhältlich“, sobald es von Nordic Games GmbH oder seinen Tochterunternehmen nicht



mehr hergestellt und/oder vertrieben wird. Danach kann Nordic Games GmbH den Service nach eigenem und rechtskräftigem Ermessen weiterhin anbieten oder Dritten die Lizenz für das Anbieten des Service erteilen. Der Inhalt dieser Bestimmung kann jedoch keinesfalls so ausgelegt werden, als verpflichtete sich Nordic Games GmbH, den Service weiterhin anzubieten, nachdem das Spiel nicht mehr offiziell im Handel erhältlich ist. Falls Nordic Games GmbH zu der Auffassung gelangt, dass es in seinem berechtigten Interesse ist, den Service nicht weiter anzubieten oder die Lizenz für den Service einem Dritten zu erteilen, wird Nordic Games GmbH dies mindestens drei (3) Monate vorher ankündigen. Diese Ankündigung kann auf einer Website oder im Forum der Nordic Games GmbH erfolgen. Weiterhin gilt, dass weder der Service selbst noch Nordic Games GmbH's Einverständnis, Zugang zu diesem Service zu gewähren, dahin gehend verstanden werden kann, über einen gewissen Zeitraum zur entgeltlichen Nutzung von Serverkapazitäten oder sonstiger Technologie von Nordic Games GmbH berechtigt zu sein.

## 2. Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

### 2.1 Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

### 2.2 Beschränkte Garantie

Nordic Games GmbH garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von Nordic Games GmbH und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von Nordic Games GmbH entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von Nordic Games nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an Nordic Games GmbH zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

### 2.3 Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von Nordic Games GmbH als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

### 2.4 Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang, lehnt die Nordic Games GmbH jeder Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn Nordic Games GmbH zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat.

### 2.5 Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von Nordic Games GmbH.

## 3. Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an Nordic Games GmbH zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch Nordic Games GmbH beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

### 4. Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

### 5. Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.